

ボールゲームにおける指導内容を明確にした体育科学習指導の構想

一小学校第1学年 鬼遊びの実践から一

當 房 省 吾 [鹿児島大学教育学部附属小学校]

The concept of physical education method to define contents of teaching ball games: Through the lesson practice of oniasobi on the first grade in elementary school

TOBO Shogo

キーワード：指導内容の明確化、競争目的、競争課題、局面、ゴール型

1. はじめに

子どもたちの体力の低下や運動習慣の二極化が叫ばれる中で、体育科・保健体育科では、現行の学習指導要領において、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の育成を一層充実することが求められている。2011年度から完全実施となった現行小学校学習指導要領では、改訂の方針の一つとして、生涯にわたって運動に親しむ資質や能力の基礎を培う観点を重視し、各種の運動の楽しさや喜びを味わうことができるようにするとともに、児童の発達の段階を踏まえ指導内容の明確化を図ることが示された。それに伴い、各運動領域においては、指導内容が整理され、身に付けたい具体的な内容が2学年のまとまりで示されており、それらを基に授業づくりがなされている。

授業づくりに際しては、現行学習指導要領で、「体づくり運動」以外のすべての指導内容について、2学年のいずれかの学年で取り上げたり、年間に取り上げる運動種目を弾力化したりして指導に当たることが求められている。中でもボールゲーム注1)では、指導内容が第3学年から「ゴール型」「ネット型」「ペースボール型」の「型」表記で示された。これは、「種目」固有の技能ではなく、ボールゲームに共通する課題の解決に必要な技能や知識を「学習内容」として位置付け、当該単元や学年で学習したことが次の単元や学年の学習に転移しながら、学びを連続・発展させることを期待している。つまり、このことは、多くの人が生涯にわたって様々なスポーツ（球技）にかかわる可能性を考えると、種目固有の技能ではなく、攻守の特徴や型に共通する動きや技能を系統的に身に付けていく大切さを示している。

一方で、実際に1単位時間の授業を具体的・計画的につくっていくためには、学習内容を身に付けるために、「どの学年で」「どんな内容を」「どのような教材で」「どのように」学ばせるかを明確にしなければならない。そのためには、まずは、2学年ごとのまとまりで示されている指導内容を、6年間を通じてどの学年で、どんな内容を、どのようなつながりをもって学ばせるか整理する必要がある。とりわけ、ボールゲームにおいては、先述のとおり、現行の学習指導要領において、ゲームにおける攻め方や守り方の特徴、すなわち実際のゲームの中で直面するさまざまな状況にかかわ

る技能や知識を重視し、「ボールを持たない動き」と「ボール操作の技能」からゲームパフォーマンスを高めるといった戦術的な観点から、特に小学校第3学年からの指導内容が「型」（ゴール型、ネット型、ベースボール型）に分類されている。このことは、これまでのボールゲームの中からある特定の「種目」を選び、その種目特有の動きや技能を教える立場から、ボールゲームに共通する動きや技能を「学習内容」として系統的に学ばせる立場へと移行してきたと考えられる。これらは、現行学習指導要領にも反映されており、具体的には、技能の指導内容において2学年のまとまりごとに「ボール操作」及び「ボールを持たないときの動き」で構成されている。

しかし、これらの型に共通する動きや技能が、何のために、どうして必要なのか、また、それらがどのようにつながり、発展していくのかを捉えていない限り、学習する子どもたちは、ゲームの状況を見逃してただ教わった動きを繰り返したり、自分の行動を選択することができなったりすると思われる。特にボールゲームでは、個別の技能の積み上げや学習内容のつながりをもたない無意味的なゲームでは、学習内容を発展させることはできず、本来授業を通して味わわせたい運動の特性や魅力に十分に触れられないまま、学ぶ意欲を連続・発展させることにつながらないことが予想される。

図1は、平成26年度全国運動能力、運動習慣等調査報告書（文部科学省、2014）の中の、小学校第5学年男女児童に対する質問項目【(2) 体育の授業は楽しかったか、(3) 体育の授業でもう一度やりたいか（あてはまるものをすべて選んでください）】において、領域ごとの得点差を示したものである。小学校第5学年男子においては、「楽しかった」と答えた領域は、第1番目にボールゲー

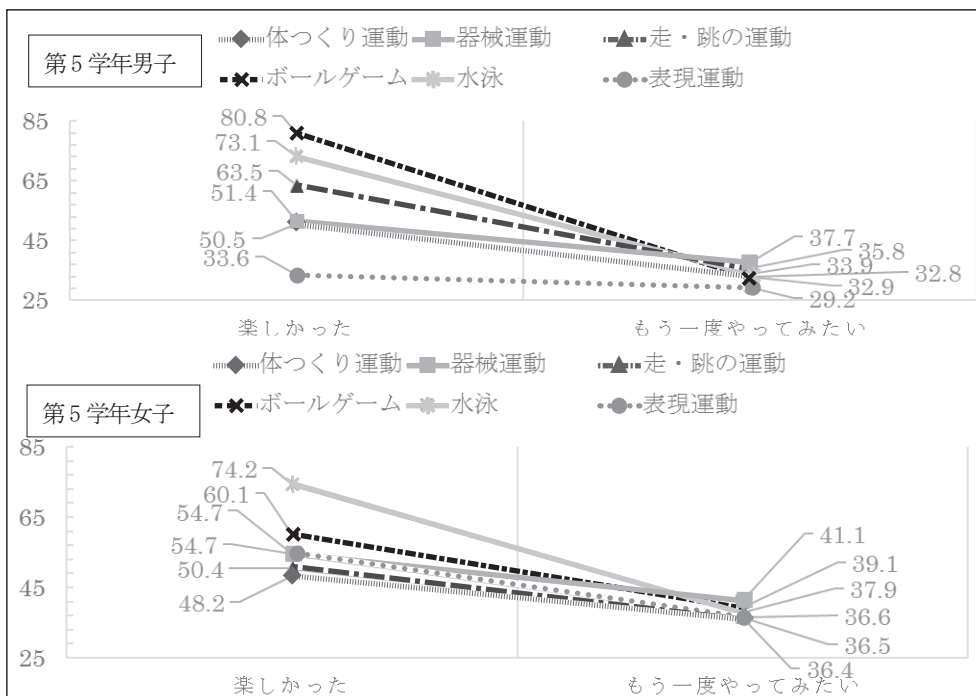


図1 領域ごとの体育授業における評価得点

ムであった。一方、「もう一度やりたい」と答えた領域は、「楽しかった」の得点が1番目に高かったボールゲームではなく、器械運動が第1番目となった。また、小学校第5学年女子においては、「楽しかった」と答えた領域の第1番目は水泳、第2番目がボールゲームであった。一方、「もう一度やりたい」と答えた領域の第1は、男子同様に器械運動であった。授業において子どもたちが「楽しかった」と高く評価した領域については、同様に「もう一度やってみたい」と高く評価するのではないかと予想される。しかし、平成26年度全国運動能力、運動習慣等調査報告書においては、ボールゲームにおいて、水泳を除く他の領域に比べ、小学校第5学年男女ともに「楽しかった」と答えた得点が高かったが、「もう一度やりたい」と答えた得点の高低差が大きかった。

これらの結果は、ボールゲームにおける授業づくりの難しさを示しているともいえる。鈴木・廣瀬ら（2003）は、現実の授業場面においては、「攻め方や守り方を工夫する」ことの具体的な中身（学習内容）が不明確である場合が少なくなく、授業で設定されるめあてが「声に出してがんばる」とか「今日は絶対勝つ」といった精神的なめあてに留まり、目指すべき方向や内容を伴った具体的なめあてとなっていないケースがあり、これらの問題は、つまるところ「攻める」あるいは「守る」ことが具体的に「何のために」、「何を」、「どうすること」であるかが押さえられていないことに起因すると指摘している。また、清水ら（2014）は、教員に対するアンケート調査から、種目を教えない場合、ボール運動で何を学ばせればよいか分かりづらい、ボール運動の中でどのような力をつけさせるのか明確にできないため、実際に「何を」「どのように」指導してよいか戸惑いがうかがえるとしている。さらに、鈴木（2012）は、「型ゲーム」という表記が結局のところ、そのゲームの参加者が実際に向き合わねばならない競争課題を端的に言い当てていないとしている。そのようなボールゲームにおける授業づくりの難しさから、子どもたちは好きな領域としてボールゲームをあげ、一生懸命取り組む一方、ボールゲームの本質的な楽しさを味わい切れなかったり、学んだことが次の単元へと生かされなかったりして、自分やチームの高まりを実感しづらくなっていることが考えられる。

そこで、本研究では、現行学習指導要領の中のボールゲーム（ゴール型）において、2学年のまとまりで示されている指導内容を、学習者でありゲームに参加するプレイヤーでもある子どもたちにとっての面白さ（魅力、価値）や学び手である子どもたちの学びの連続・発展の文脈を考えながら整理した授業づくりを構想し、一単元をつくるまでの実践を通して、ボールゲームの授業づくりのあり方を検討することを目的とする。

2. ボールゲームにおける指導内容の明確化

ボールゲームにおける指導内容を整理することを考えるとき、手がかりにしたいことは、先も述べたとおり、型に共通する動きや技能が、何のために、どうして必要なのか、また、それらがどのようにつながり、発展していくのかということである。そこで、まずは、そもそも学習者でありゲームに参加するプレイヤーでもある子どもたちにとって、ボールゲームの何が面白い（魅力、価値）のかを問い直すことが必要である。このことに係わり、鈴木・廣瀬ら（2008、2010）の研究知見を

参考にした。鈴木・廣瀬ら（2008，2010）によると，実際にゲームに参加しているプレイヤーの立場に立って考えてみると，まずもって意識されるのは，相手方との間で「何を競り合うのか」（＝競争目的）であること，また，ボールゲームの歴史の中で競争目的をめぐる競り合いにかかわる人々は，「結果の未確定性」を維持しつつ競り合いが行われるように配慮しながら，その直接的な対象となる課題（＝競争課題）を定め，それがやがてルールとして整備されてきたこと，そして，今日，広く知られているさまざまな技術・戦術は，この特定の競争課題を解決するために後から工夫された技法（＝競争方法）であることを指摘している。さらに，どんなボールゲームにおいても常に①ボールを目的地に移動させること②プレイヤーが目的地まで移動することのいずれかを狙っているとした。その上で，ボールゲームにおける競争課題の解決過程は，「的入れ」「突破」「突破+的入れ」「突破+進塁」の4タイプに大別されるとしている。一方，松田（2009）は運動固有の楽しさをボールゲームの局面で捉え，局面が1つしかない易しいボールゲームから，局面が3つある複雑なボールゲームへとという配列が検討できると述べている。

これらのボールゲームに対する研究知見を基に，ゴール型における指導内容を明確にしていくことにした。まず，ボールゲームのおもしろさは，相手との「競い合い」であり，ゴール型では「ボール（自分）を目的地へ移動させる」ことが競争の目的であると確認した。次に，ゴール型の攻防の局面は「ボールを運ぶ」「相手をかわす」「的に入れる」という3つであり，この攻防の局面の中で生じる競争の課題を解決するために必要となってくる技能がゴール型共通の技能と捉えた。そして，学習の発展や発達の段階を考慮して，各学年（1～6学年）における指導内容を以下の視点で整理した。つまり，低学年では「ボールを運ぶ」という1つの攻防局面を突破していくための学習から，次第に「ボールを運ぶ」「相手をかわす」「的に入れる」という複数の局面が混在する状況を突破するための学習へと発展していく。さらに，各学年で整理した指導内容を身に付けさせるために，単元の中で生じる子どもの「つまずき」を想定し，中核となる学習課題を設定した。

以上の考えを基に，ゴール型の指導内容を明確にする道筋を以下の図2にまとめた。そして，この図2の道筋で指導内容を整理したものが表1，表2である。

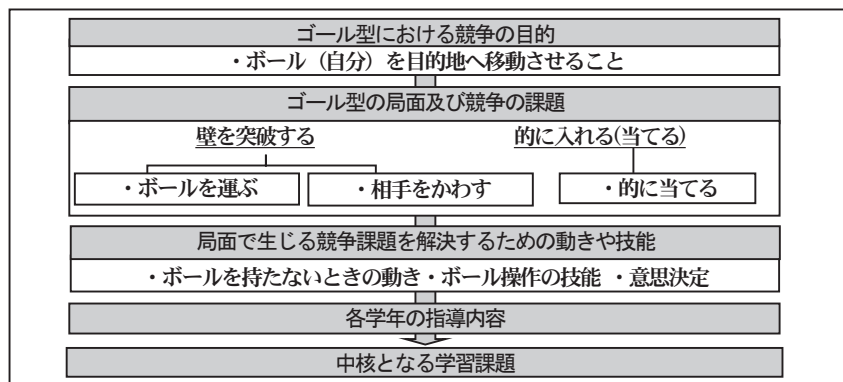


図2 ゴール型における指導内容の明確化の道筋

表 1 ゴール型における指導内容の系統表試案（技能）

ゴール型ゲームの本質的な楽しさ			敵に阻止(邪魔)されないように目的地に近づけるかどうかのワクワク感 相手をかわして多くの射抜く爽快感						
ゴール型ゲームの運動(競争)の目的			ボール(自分)を目的地へ移動させる						
目的に迫るためのゴール型の局面及び競争課題			「どのようにボールを運ぶのか」「どのように相手をかわすのか」「どのように的に当てたり、入れたりするのか」						
学年		1年		2年		3年	4年	5年	6年
局面的重点		的に当てる	相手をかわす	相手をかわす的に当てる	ボールを運ぶ	ボールを運ぶ	ボールを運ぶ相手をかわす	相手をかわす的に当てる	ボールを運ぶ相手をかわす的に当てる
技 能	ボール操作	ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたりすること。		ボールを捕ったりすること。	2・3人で連携して、相手をかわしたり走り抜けたりすること。	味方にボールを手渡したり、パスを出したりする。		近くにいるフリーの味方にパスを出すこと。	相手にとられない位置でドリブルすること。
	ボールをもたない動き	ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。		相手にタッチされたり、自分のマークを取られないように、逃げたり身をかわしたりすること。相手のいない場所に移動したり、駆け込んだりすること。		ボールを操作できる位置に動くこと。		ボールを持ったときにゴールに体を向ける。	
	守備		逃げる相手を追いかけてタッチしたり、マークを取ったりすること。						ボール保持者とゴールの間に体を入れて相手の得点を防ぐこと。
	意思決定	ボールを持ったとき			敵のいないどのすき間をねらうか。		だれにパスできそうか。	どのあたりにパスを出すか。	どのタイミングで、どのあたりにパスができそうか。
ボールを持たないとき			敵のどの間を走り抜けるか。	相手はどの場所をねらいそうか。	敵のどの間を走り抜けるか。今、走り抜けるか。	敵のいない場所はどこか。味方は突破できそうかどうか。	敵のいない場所はどこか。どのあたりでパスをもらえばいいか。	自分がフリーになれる場所はどこか。どのタイミングでパスをもらうための動きだしと出し手のタイミング	得点が入りそうな場所はどこか。どのタイミングでドリブルか。
中核となる学習課題		身体を反って的に当てる	空いている場所を見つけて走り込む	相手をかわして的に当てる相手の間を射抜く	味方の動きに合わせて空いている場所に逃げ込む	空いている味方を見つけたパスをつなぎながらゴールへ進む	空いている味方にパスをしながらボールを運ぶ方向や位置	360度の的に当てるための位置取りパスをもらうための動きだしと出し手のタイミング	180度の的に当てるための位置取りフルコートでの動き出しの速さ

表2 ゴール型における指導内容の系統表試案(思考・判断、態度)

学年	1年	2年	3年	4年	5年	6年
思考・判断 (※1)	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールゲームや鬼遊びの行い方を知り、楽しくゲームができる場や得点の方法などの規則を選ぶことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールゲームや鬼遊びの動き方を知ること。 ・相手のいない場所を見付けて走るなど簡単な攻め方を見付けること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型ゲームの行い方を知ること。 ・楽しくゲームを行うことができるプレイヤーの数やコートづくり、プレー上の制限、得点の仕方、ゲームや練習するときの規則などを選ぶこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型ゲームの特徴に合った攻め方を基に簡単な作戦を立てること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴール型の楽しい行い方を知ること。 ・楽しくゲームを行うことができるプレイヤーの数やコート、プレー上の制限、得点の仕方などのルールを選ぶこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの特徴に応じた攻め方を知り、自分のチームの特徴に応じた作戦を立てること。*2
	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に進んで取り組むこと。 ・用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。 ・運動の順番やきまりを守り、友達と仲よくゲームをすること。 ・危険物が無い、ゲームをする場が十分あるかななどの場の安全に気をつけること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に進んで取り組むこと。 ・用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。 ・規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりすること。 ・場の危険物を取り除いたり、用具の安全を確かめたりすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に進んで取り組むこと。 ・用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。 ・規則を守り、友達と励まし合って練習やゲームをしたり、ゲームの勝敗の結果を受け入れたりすること。 ・場の危険物を取り除いたり、用具の安全を確かめたりすること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に進んで取り組むこと。 ・用具の準備や片付けを、友達と一緒にすること。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをすること。 ・場の危険物を取り除いたり場を整備したりするとともに、用具の安全に気を配ること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に進んで取り組むこと。 ・用具の準備や片付けを、分担された役割を果たすこと。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをすること。 ・場の危険物を取り除いたり場を整備したりするとともに、用具の安全に気を配ること。 	<ul style="list-style-type: none"> ・運動に進んで取り組むこと。 ・用具の準備や片付けを、分担された役割を果たすこと。 ・ルールやマナーを守り、友達と助け合って練習やゲームをすること。 ・場の危険物を取り除いたり場を整備したりするとともに、用具の安全に気を配ること。

- *1 「思考・判断」については、作戦にかかわる内容を段階的に指導するために、主に2学年のまゝにおいて、前の学年では動き方やゲームの特徴を知り、簡単な攻め方を見付ける段階で、後の学年では、友達と協力して連携したり、チームの特徴に合った作戦を立てたりするなどの段階と捉えて指導内容を整理している。
- *2 5年生では「効果的な攻め方の理解・選択」、6年生では、5年生に学習を基に「チームの特徴に応じた攻め方の理解・攻め方を考える」という内容を設定した。

3. 指導内容を身に付けさせる教材設定

体育の授業において、指導内容を身に付けるなど諸目標を達成するためには、学習者にふさわしい教材が準備されて学習が展開されなければならない。ゴール型において明確にした指導内容をよりよく身に付けさせるための教材については、以下の考え方を基に設定した。

3.1. 指導内容を身に付けさせる運動教材の設定の基本的な考え方

運動教材の設定を行うに当たって、岩田(1994)の教材づくりの過程とその内容的・方法的視点を参考にし、図3の過程で設定した。その際、以下の2つの視点を考慮した。1つ目は、前述の中核となる学習課題を含んだ内容的側面である。2つ目は、子どもの実態、学習機会の平等性、おもしろさの確保に留意し、学習意欲を高めることが可能かといった方法的側面である。この2つの視点を基に、素材を加工・修正することで、より効果的な教材を設定することが可能になる。また、このことは、学習指導要領解説にも述べられている「易しいゲーム・簡易化されたゲーム」を設定することといえる。

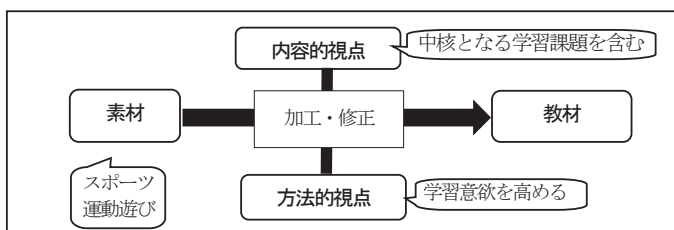


図3 教材づくりの過程と基本的視点

表3 第1・2学年における：ゴール型の指導内容

学年	1年	2年
局面的重点	的に当てる	相手をかわす 的に当てる
ボール操作	ねらったところに緩やかにボールを投げたり、転がしたりすること。	ボールを捕ったりすること。
ボールをもたない動き	ボールが飛んだり、転がったりしてくるコースに入ること。	ボールを操作できる位置に動くこと。
守備	逃げる相手を追いかわけてタッチしたり、マークを取ったりすること。	
意思決定	ボールを持ったとき ボールを持たないとき	敵のいないどのすき間をねらうか。 相手はどの場所をねらいそうか。
中核となる学習課題	身体を反って的に当てる	味方の動きに合わせて空いている場所へ逃げ込む

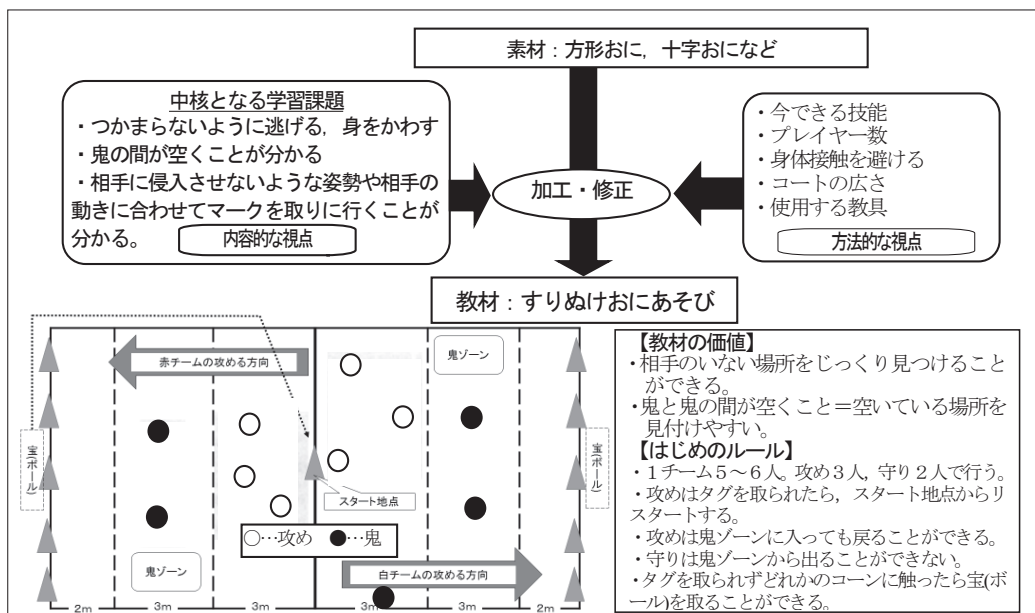


図4 第1学年 鬼遊びの教材づくりの実際

3.2. 指導内容を身に付けさせる運動教材の設定の実際

表3は、学習指導要領解説の低学年のボールゲームの指導内容を1・2年のつながりを意識して整理したものである。それらを基に第1学年の鬼遊びにおける教材設定を図4のように行った。

4. 第1学年「鬼遊び」の授業実践

これまで述べてきた考え方等を基に実践を行った。この実践は、第1学年単元「すりぬけおにあそび」(全9時間)で行った。

4.1. 実践単元について

本単元「すりぬけおにあそび」は、2015年9月から10月の期間にかけて行った。授業実践した学級は、F小学校第1学年男子17名女子18名計35名である。なお、鬼遊びのコートについては、横幅12mの3コートを用意した。チームについては男女混合チームで、人数は5から6名で構成し、合計6チームで対戦する形式をとった。単元の目標は以下のとおりである。(アが関心・意欲・態度、イが思考・判断、ウが技能である。)指導計画は表4のとおりである。

ア 「つかまらないようににげたい」「たくさんのもだちをつかまえたい」などの思いや願いをもつことができる。

イ 相手のいない場所を見付けるなどよい動き方に気付き、まねをしたり、ジグザグに進むなど簡単な攻め方を見付けたりすることができる。

ウ 相手をかわしながらゴールを駆け抜けたり、素早く動いてタッチしたりすることができる。

4.2. 実践の実際

第1時、第2時において確認した遊び方やきまりを基に、第3時では「相手(鬼)のいない場所

表4 第1学年単元「すりぬけおにあそび」の指導計画

時間 過程	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	つかむ・見通す	挑戦する・工夫する							生かす
課題の 追究過程	オリエン テーシ ョ ・きまり ・コート ・遊びの約束 ・学習の進め	試 学習 遊び のめあ ての設 定	よいうごきをまねっこして、みんなでたのしくあそぼう 感覚づくりの運動 ・とうぞくおに→子取りおに→タグ じょうずに あいてを かわすには どうすれば いいだろうか。 ・相手のいない場 所を見付ける ・ジグザグに動く						すり ぬけ おに にあ そび 大会
技 術 的 な 実 践 の 場 面				①		②		③	
評 価 欄	④	③	①	②	②		①	①	②

*1 評価欄の番号については、附表4.1に示した学習内容の番号と同じである。

附表4.1. 第1学年及び第2学年の鬼遊びにおける学習内容

単元	第1学年 すりぬけおにあそび	第2学年 ボール運びおにあそび
技能	① 相手のいない場所を見付けて走る。 ② 身をかかわして逃げる。 ③ よく見て素早く追いかけてタッチする。	④ かわしながらボールを持って走る、ボールを味方にパスする。 ⑤ 相手の動きに合わせて追いかけてタッチする。
思考 判断	① よい動き方に気付き、まねをする。 ② 簡単な攻め方を見付ける	③ 2, 3人で連携するなど簡単な攻め方を見付けて挑戦することができる。
態度	① 鬼遊びに進んで取り組むことができる。 ② 運動の順番やきまりを守り、友達と仲良くゲームをすることができる。 ③ 用具の準備や片づけを、友達と一緒にすることができる。 ④ 危険物が無い、ゲームをする場が十分あるかなどの場の安全に気を付けることができる。	

を見付けること」を中核となる学習課題としながら、本時のめあてを、「つかまらずに、走り抜けるには、どんなことに気を付ければいだろうか」と設定した。そして、ゲームⅠからゲームⅡに入る前に、思考の高まりを目的にした学び合いを導入した。そこで、相手（鬼）が均等に並んでいる場面と片方に偏っている場面の2つ場面を比べながら、「どちらの方がつかまらずに走り抜けることができるか」「それはなぜか」と問うことで、動きのよさに気付かせた。子どもたちからは、相手（鬼）が片方に偏っているときの方が「すき間がいっぱいある」「すうっと抜けれそう」などの発言があり、相手と相手の間のすき間を走り抜ければつかまらず得点が取れることに気付いていった。ゲームⅡでは、それらの気づきを生かし、すき間を見付けて走る抜ける姿が増えていった。一方で、相手のタグを取って捕まえないという思いも生まれ、終末の振り返りの際に、「もっと守りもうまくなりたい」「鬼の人数が少ないので、鬼と攻めと同じ人数でやってみたい」などの声も上がった。

第4時では、第3時に出てきた子どもたちの意見を基に、攻めと鬼の数を同数の3対3にする規則で行った。さらに、守りをうまくなりたいという願いを受けて「相手をつかまえるには、どうすればいだろうか」というめあてを設定した。つかまえる動きを学ばせたいので、第4時では、「①相手をよく見る②膝を曲げる③手を広げる④相手の動きに合わせて自分も動く」ことを中核となる学習課題としながら、子どもたちに働きかけた。ゲームⅠからゲームⅡに入る前の見合い・話合いの場面では、よい動きをしている子ども（膝を軽く曲げて構える、手を横に広げるなど）の示範と教師の示範（膝を伸ばして棒立ちしている、手を上に広げるなど）とを比べて感じたことを発表させた。子どもたちからは、「膝を曲げた方が（横に）すぐ動けそう」「手を上にあげるとしっぽ（タグ）に届かないから、手を上ではなくて横に広げた方がいい」「ずっと相手を見て、横に動いたら自分も横に動くといい」などの意見が出された。子どもたちは、守るときの姿勢や視線などに気づき、ゲームⅡでは、第3時までと比べてタグを取ってつかまえることができる子どもが増えた。中には、初めてタグをとることができた子どももあり、「やった！」と歓声を上げて喜ぶ姿も見られた。終末の振り返りの際に、「もっと攻めも鬼も上手になりたい」「今日はつかまったので、次は絶対にうまく逃げたい」などの声が上がった。

第5、6時では、鬼の次第に上手になってきたため、「攻めるときにもっと上手に動きたい。」「攻めるときのコツをもっと見付けたい」という声が上がった。そこで、攻めるときに動きに焦点化した学習を進めた。第5、6時において、子どもたちの攻め、守りの動きにこれまでにない変化が見られた。攻める側においては、前時までには「すき間が分かった（見えた）」瞬間に走り抜ける動きが多かったが、すき間が生まれたと分かっても鬼の状態（自分の方をよく見て構えている、自分との距離が近い、相手の足が速いなど）を見て、「いつ」動き出そうかと待ってみたり、右や左にゆさぶったりするなどの動きが出てきた。また、守る側もねらう子を決めて粘り強くついて行ったり、つかまえるのが無理だと判断して次の守りの準備を整えたりする動きが見られた。つまり、1年生なりに相手と駆け引きをしながら鬼遊びを楽しむ姿が増えていった。さらに、終末の振り返りでは、教師の「きまりはどうする。このままでいいかな。」という問いかけに対して「もっと鬼遊びをおも

しろくしてみたい」という声がたくさん上がった。

第7, 8時は、第6時に上がった「もっとおもしろい鬼遊びをしたい」という意見を基に、教師が用意したいくつかの規則の中から、「鬼が取ったタグもチームの点数に入れていい」という規則が選ばれた。鬼が取ったタグも得点化されたために、攻めと鬼との駆け引きがより多くなった。また、特に守りの際に、「ここはぼくに任せて」「今、惜しかったね」などとチームでアドバイスしたり、称賛したりする姿も増えてきた。

最後の鬼遊び大会では、見応えのある駆け引きが多く見られた。例えば、前後や左右にゆさぶりながらすき間が空く機会を待ち、一人がすき間をねらった瞬間に次々と走り抜ける動きや全く反対の方向を向いてゆっくりと進んでいたかと思いきや、空いたと分かった瞬間に180°向き直り、空いている場所へと駆け込む動き、両手をいっぱい広げ、一生懸命タグを取りに行く動きなどが見られた。その姿は、まさに相手との間で「空いている場所を取ること」を競い合っており、その競い合いの中楽しさを見付けながら学びを発展させていたと捉えられる。

5. 本研究の成果と課題

本研究を通して得られた成果について、以下に挙げる。

- ゴール型における指導内容を明確にするための道筋を設定したことで、次の学年や単元を見通しながら指導内容を整理することができた。
 - 今、この学年で、この実態で、どのような教材を設定することが妥当かを見通すことができ、ねらいに沿った運動教材を設定できた。
 - 授業実践を通して、ねらいとしていた動きを身に付けると同時に、「相手のいない場所を見つけて、鬼をかいぐりながら突破していく」「突破させないようにタグを取って侵入を防ぐ」ことを楽しみながら学習を進める姿があった。
- また、課題としては、以下の通りである。

- ゴール型における指導内容の整理を「競争目的」を手掛かりにしながら進めたが、指導内容の整理が妥当であったか、指導した内容が次の単元や次の学年でどのように生かされていくのかを、授業実践を蓄積しながら横断的に検証する必要がある。
- 授業実践の中で、子どもたちは何に楽しさを感じていたのか、指導した内容がどれくらい身に付いているのかなどを検証するために、質問紙による形成的振り返りや動画による分析など検証の方法を工夫する必要がある。
- 整理した指導内容を基に、設定できそうな教材も含めた6年間の指導計画（ゴール型）を修正していく必要がある。
- 他の型でも、設定した道筋を基に指導内容を明確にしながら実践を積み重ねる必要がある。

6. おわりに

本研究では、現行学習指導要領の中のボールゲーム（ゴール型）において、2学年のまとまりで

示されている指導内容を、子どもたちにとっての面白さ（魅力、価値）や学びの連続・発展の文脈を考えながら整理した授業づくりを構想・実践することを通して、ボールゲームの授業づくりのあり方を検討することを目的とした。授業実践の中では、「勝ったか負けたか」という勝敗はもちろん、それ以上に「相手につかまらないように突破する（させない）」ことに楽しさの中心をおいて鬼遊びに熱中する姿が見られた。本実践後に、子どもたちから「鬼につかまらないように動く方法をたくさん見付けた」「つかまえる動きがたくさんできた」「まだまだやりたかった」「もう一度やってみたい」「来年も鬼遊びをしたい」という声がたくさん上がった。そのことは、まさに、相手と競い合う事柄がうまく導き出され、ボールゲームの本質的な楽しさを味わい、自分の高まりを実感している姿であると同時に、学んだことを次へと生かそうという意欲をもつ姿であるともいえる。私たち教師は、体育の授業を通して、目の前の子どもたちに「これからもっと運動したい」「もっとできるようになりたい」という思いをもたせ、生涯にわたって運動に親しむための資質・能力を育成していくことを願ってやまない。そのような授業をつくるためには、「何を（指導内容）」「何で（教材）」「どのように（指導方法）」指導していくのかということを明確にし、意図的・計画的に授業を展開していく必要がある。そうすることが、目標－内容－方法がつながった授業づくりに結び付き、よりよい学習指導が展開できると期待される。今後は、当該学年（単元）で子どもが身に付けるべき内容は何か、それをどんな教材で学ばせるのかということはもちろんのこと、ゲームの状況に応じた教師の働きかけや学習評価のあり方（指導と評価の一体化も含めて）などを研究・実践する必要がある。

〈注〉

- 1) 本稿では、学習指導要領解説等における「ゲーム」「ボール運動」「球技」を総称して、「ボールゲーム」と呼ぶことにする。

〈引用・参考文献〉

文部科学省（2008），学習指導要領解説体育編，東洋館出版

文部科学省（2010），学校体育実技指導資料第8集 ゲーム及びボール運動，東洋館出版

文部科学省（2014），平成26年度全国体力・運動能力，運動習慣等調査報告書，東京書籍，pp.130-131

鈴木理，土田了輔，廣瀬勝弘，鈴木直樹（2003），「ゲーム構造からみた球技分類試論」，体育・スポーツ哲学研究，25－2，pp.7-23

清水茂幸・清水将，根本地淳・松村毅・菅原純也，加賀智子・高橋走，（2014），体育的学力の向上を目指した授業の構想～ボール運動ゴール型ゲームを中心として認識学習～，岩手大学教育学部プロジェクト推進事業教育実践研究論文集，1，pp.7-10

鈴木理 (2012), ゲーム構造論に立つ授業づくりの総括, 体育科教育 60 (9), pp.74-77

鈴木理・廣瀬勝弘・土田了輔・鈴木直樹 (2008), ボールゲームの課題解決過程の基礎的検討, 体育科教育学研究 24 (1), pp.1-11

鈴木直樹・鈴木理, 土田了輔・廣瀬勝弘・松本大輔 (2010), だれもがブレイの楽しさを味わうことのできるボール運動・球技の授業づくり, 教育出版

松田恵示 (2009), 「戦術学習」から「局面学習」へー新しいボール運動系の学習指導の考え方ー, 体育科教育 57 (4), pp.20-24

岩田靖 (1994), 教材づくりの意義と方法, 高橋健夫編, 体育授業を創る, 大修館書店, pp.26-34

高橋健夫・岡出美則・友添秀則・岩田靖 (2002), 体育科教育学入門, 大修館書店, pp.73-80